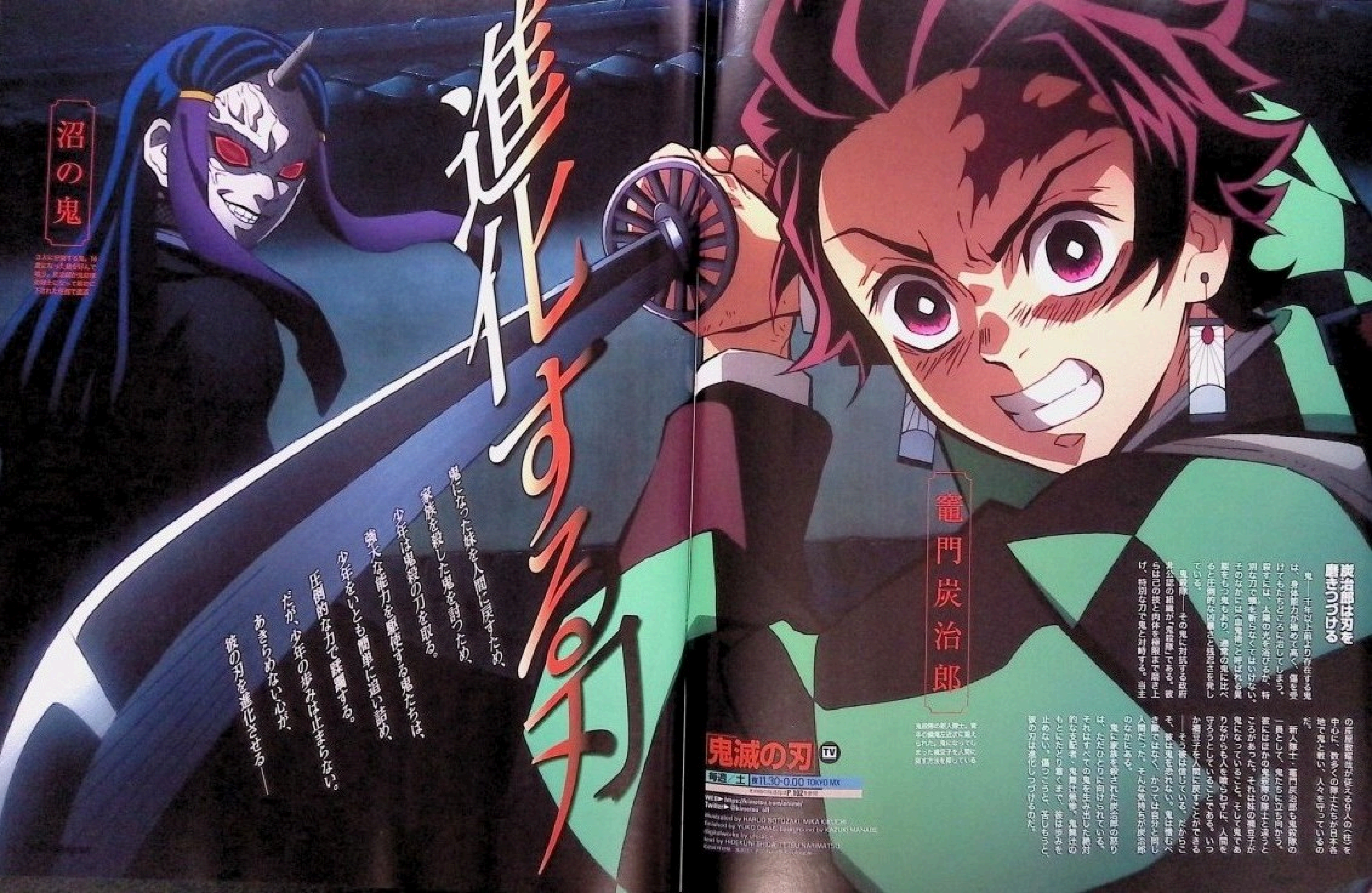


進化する刃

沼の鬼

鬼になった妹を人間に戻すため、
家族を殺した鬼を討つため、
少年は鬼殺の刀を取る。
強大な能力を駆使する鬼たちは、
少年をいとも簡単に追い詰め、
圧倒的な力で蹂躙する。
だが、少年の歩みは止まらない。
あきらめない心が、
彼の刃を進化させる——

竈門炭治郎

鬼滅の刃 TV

毎週／土 夜11:30-0:00 TOKYO MX

WEB▶ https://kimetsu.com/anime/
Twitter▶ @kimetsu_off

Illustrated by HARUO SOTOZAKI, MIKA KIKUCHI
Finished by YUKO OMAE, Background by KAZUKI MANABE
Digitalworks by ufotable
text by HIDEKUNI SHIGA, TETSU NAKAMATSU

炭治郎は刃を磨きつづける

鬼——千年以上前より存在する鬼は、身体能力が極めて高く、傷を受けてもたちどころに治してしまう。殺すには、太陽の光を浴びるか、特別な刀で頸を斬らなくてはいけない。そのなかには〈血鬼術〉と呼ばれる異能をもつ鬼もあり、通常の鬼に比べると圧倒的な凶暴さと残忍さを発している。

鬼殺隊——その鬼に対抗する政府非公認の組織が「鬼殺隊」である。彼らは己の技と肉体を極限まで磨き上げ、特別な刀で鬼と対峙する。当主の産屋敷耀哉が従える9人の〈柱〉を中心に、数多くの剣士たちが日本各地で鬼と戦い、人々を守っているのだ。

新人隊士・竈門炭治郎も鬼殺隊の一員として、鬼たちに立ち向かう。彼にはほかの鬼殺隊の剣士と違うところがあった。それは妹の禰豆子が鬼になっていること。そして鬼でありながらも人を喰らわずに、人間を守ろうとしていることである。いつか禰豆子を人間に戻すことができる——そう彼は信じている。だからこそ、彼は鬼を恐れない。鬼は憎むべき敵ではなく、かつては自分と同じ人間だった。そんな気持ちが炭治郎のなかにある。

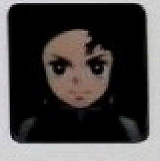
鬼に家族を殺された炭治郎の怒りは、ただひとりに向けられている。それはすべての鬼を生み出した絶対的な支配者、鬼舞辻無惨。鬼舞辻のもとにたどり着くまで、彼は歩みを止めない。傷つこうと、苦しもうと、彼の刃は進化しつづけるのだ。

鬼滅の座談会

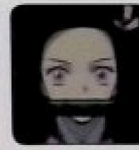
スタッフ&キャスト

監督&キャラクターデザイン&メインキャストが大集合 総勢6人による豪華座談会が実現。一同のことばからそれぞれの現場の戦いぶりが明かされる!

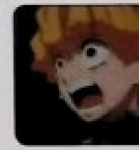
竈門炭治郎役
花江夏樹



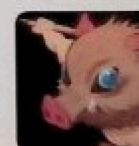
竈門禰豆子役
鬼頭明里



我妻善逸役
下野紘



嘴平伊之助役
松岡禎丞



緊迫感あふれる空気のなかで生まれる映像

──今回、『鬼滅の刃』巻頭特集ということで、キャストの皆さんだけでなく、監督の外崎さんとキャラクターデザインの松島さんにも来ていただき、6名での座談会となりました。

花江 なかなか取材でこういう機会もなくて。完成した映像を見て圧倒されています。ただただ感動しています。これからのアフレコでは、さらに身を引き締めていこうと思いました。

下野 アフレコで監督にはお会いするのですが、スタジオではどのように仕事をされているんですか?

外崎 そうですね、基本的にみんなの絵を描いているので、しゃべることもないので、いつも静かですね。

下野 音楽を聴きながら作業をしている人もいるのでしょうけど、そうやって皆さん集中しているんですね。

外崎 みんな『鬼滅ラヂヲ』を聴きながら作業をしていますよ(笑)。

下野 えっ、それ恐縮じゃないですか(笑)?

──今回の4人(花江、鬼頭、下野、松岡)は外崎監督、そしてufotableの作品初参加ですね。このキャスティングについてはどんな狙いがあったのでしょうか。

外崎 メインの4人(竈門炭治郎、竈門禰豆子、我妻善逸、嘴平伊之助)のキャストはまず原作のイメージから選び、その上で声の組み合わせで決めています。特に善逸と伊之助は炭治郎と声質がかぶらないように、いろいろな組み合わせを試行錯誤しました。

「いつも以上にいっしょにつくっている感覚がもてる作品」(花江)

下野 ありがとう、花江くん(笑)。

外崎 ただ、炭治郎のキャスティングが決まるまでにすごく時間がかかりまして。何十人とオーディションに来ていただいて、声を聞かせていただきました。

松島 原作の吾峠呼世晴先生は最初「炭治郎は低い声」だと考えていらっしゃったそうです。

外崎 そうですね。吾峠先生は、炭治郎は「できれば男性キャストで」と希望されていました。

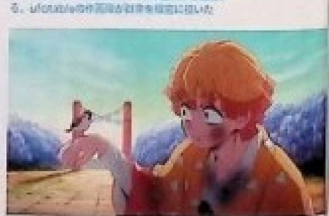
花江 そうだったんだ……。

外崎 今となっては炭治郎は花江さんしかありえないと思いますが、第1話の絵コンテを描いている時点では、炭治郎の声のイメージがありませんでした。アフレコをして、ようやく具体的なキャラクターのイメージが見えてきた感じがあります。炭治郎を演じる花江さんの声からは、まじめで固い感じがしっかりと出ているなと思います。

花江 ありがとうございます。原作を読んでいるときは、炭治郎の声のイメージがいろいろとあって、オーディションを受けたときはまだ迷っていました。でも、第1話の収録のときに監督さんや音響監督さんとお話をさせていただいて、方向性を決めていきました。特に前半話数は色のついた映像を用意していただいていて動きもわかりやすかったので、それが(炭治郎の方向性を決める)大きなヒントになりましたね。



[illegible]



炭治郎と同じ最終選別に参加していた善逸。着物の細かな柄にも作画のこだわりが詰まっているという



スタッフと対面取材を前にちょっとだけ緊張ぎみのキャスト陣
shot by KAZUMA TAKEDA

監督
外崎春雄

キャラクターデザイン
松島晃

キャストの熱演で広がる表現

──作画をするにあたり、キャストの声が入ると、キャラクターの描き方に影響が出るものですか?

松島 僕はまだアフレコ現場にお邪魔したことがないので、収録した音声を聞きながら、作画しています。やっぱり声が入ると、絵コンテで描かれたキャラクターの印象から、変わっていきますね。

外崎 絵コンテを描いているときは「きっとこんな感じかな?」とキャラクターの芝居を想像しながら描いているんですけど、キャストの皆さんに実際に演じていただけると、それを上回る芝居をつけていただけるので。特に善逸、伊之助に関しては「こういうアプローチでくるんだ!」と驚くことが多いです。

下野 伊之助には僕も驚くことがあります。

松岡 下野さん何を言っているんですか(笑)!

下野 善逸の芝居は、基本的に原作の彼の雰囲気をベースにしているんですが、収録のときに使う映像に合わせて、芝居を変えているところもあるんです。たとえば、善逸の目が飛び出ている表情があったら、もっと高いテンションでやらなくてはダメかな?……とか。

外崎 その下野さんのお芝居を聞いて、「ここまでやってくださるなら、僕らも絵を頑張ろう」と思えるんです。

松島 松岡さんのお芝居を聞いて、伊之助は絵を止めちゃダメだなと感じました。

一同 ははは(笑)。

外崎 松岡さんは「ことばでは表わせないような演技」をしてくださるんです。松岡さんの収録現場を初めて見た演出スタッフからは、「伊之助はこれでいいんですか?」と尋ねられたことがあります。

下野 日本語をしゃべっていないときがあるからね(笑)。

松岡 伊之助はイノシシに育てられていますからね。イノシシ感を出そうと思っているんです。善逸の役はキャラクターの表情に合わせて、芝居を考えるんですが、伊之助はイノシシの頭をかぶっているから、表情がわからないんです。

下野 ははは。確かにかぶり物だもんね。

外崎 伊之助のイノシシ頭は口パクもないですからね。伊之助の感情は、全身を使って表現するようにしています。松岡さんの声に合わせて、このカットは全身を映したほうがいいのかな? 頭だけかな? 鼻だけかな?と検討しています。

「スタッフさんも、みんな"鬼殺隊"の一員なんですね」(松岡)

花江 あのイノシシ頭の目は動かしているんですか?

外崎 基本的にはかぶり物として扱っているので、目は動かしていません。原作の吾峠先生からも、そういう意見をいただきました。ギャグシーン以外は、目は動かしてません。

──禰豆子は描くうえで、どんなところを意識していますか。

松島 禰豆子はふわっとかわいらしく描こうと思っています。原作で、禰豆子は着物のすそから太ももをあらわにするシーンが多くて、大胆な構図が多いなと思っていたんですが、その肉感のあるビジュアルをアニメでも再現したいと思っていました。

──作画面では、全員着物を着ているところが大変そうですね。

松島 そうですね。炭治郎の着物は原作をよく見ると、正面だと模様が左右対象になっているんですけど、背中では左右非対称になっているんです。つまり、どこかで模様がズレている。実際にはありえない柄になっているんですね。でも、できるだけ原作の雰囲気をアニメで再現したいと思ったので、原作の模様のままアニメで描いています。

──いわゆる漫画原作のアニメならではのウソですね。

花江 こだわりがハンパないなあ。

下野 善逸の着物はどうですか?

外崎 善逸は大変です。最初に見たときは、禰豆子と炭治郎が大変だと思っていたんです。でも、実際に作業を進めてみると、善逸が大変でした。

下野 では、いちばん描きやすいの

「できるだけ原作の雰囲気をアニメで再現したい」(松島)

進化する刃

とにかくずっと戦っています!

は伊之助ですか？ 昇だし（笑）。
外崎 伊之助のイノシシ頭は、みんな苦戦しています。左右の目が両方とも前を見ていないので、ほかのキャラクターと目線が合わないんですよ。そういう生理的な難しさがありますね。

マックスの炭治郎が挑む、屈強の鬼たち

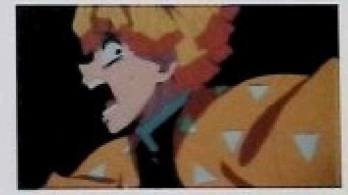
――今回「鬼」のキャストがとても豪華ですね。お堂の鬼（第2話）役は緑川光さん、手鬼（第4話）役は子安武人さん、沼の鬼（第5話）役は外崎監督の前監督作「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」の主演・木村良平さんです。
外崎 力を入れたキャスティングになりました。
下野 いわゆるゲストの敵役として、緑川さんが参加してくださるというのがすごいですよね（笑）。
外崎 いや、本当に引き受けてくださるとは思っていませんでした。
花江 負けるかもしれないという気持ちになるので、掛け合いをしているときにはいっぱいいっぱいの気持ちになりましたね。緊張感が出てめちゃくちゃありがたいです。
外崎 手鬼役の子安武人さんはメリハリをつけた芝居をしてくださって、とても迫力が出ました。木村良平さんにまさか沼の鬼をお願いすることになるとは思っていなかったのですが、実際に演じていただくとすばらしくて。分裂する3人の鬼を違う性格で演じ分けてくださいました。スレイ（「テイルズ オブ ゼスティリア ザ クロス」主人公）とも全然違う雰囲気に感動を覚えてしまいました。
鬼頭 [illegible]がすごかったです。
花江 花江家の面がしかめっ面で見ていました（笑）。
外崎 沼の鬼は映像、表現ともに本当にうまくいっていると感じました。
松島 鬼は描いていて楽しいです。思いっきり影もつけられるし、迫力を出しやすいんです。

スタッフのこだわりが映像を磨き上げる

――キャストの皆さんは実際にオンエアをご覧になって、どんな印象をおもちですか？
松岡 オープニングから先に進めないんですよ。何度も繰り返しオープニングを見てしまって（笑）。
鬼頭 わかります！ 何回も見ちゃいます。特にオープニングの善逸と伊之助がコミカルに走り回るカットがいいですよね。

「オープニングの善逸と伊之助が走り回るところがいいですよね」（鬼頭）

下野 オープニングでもエンディングでも、善逸は伊之助に追いかけられていますからね。
松岡 善逸は何をやらかしたら、伊之助にあそこまで追いかけられるんでしょうね（笑）。エンディングの善逸と伊之助は原作の絵の雰囲気があって、思わず声を入れたくなってしまいました。
鬼頭 そうなんですよね。アニメになって、原作はアニメ映えする作品だったんだなと、改めて感じました。原作漫画では、読んでいて想像をふくらませる部分がいろいろあったんですけど、アニメでよりカッコよくなっていると思います。



外崎 物語をわかりやすく見せられるように、とにかく考えました。特に第1話は色をつけた画面を松島と2人で見直して、もうちょっと鬼の強弱をつけたほうがいいんじゃないか？と、かなりやりとりしました。
松島 第1話で冨岡義勇が「生殺与奪の権を他人に握らせるな！」と叫ぶカットは、当初普通に描いていたんですが、それでは弱い印象があったんです。あえて線を太くしたり、顔に影をつけたりして、かなり強調していきました。
外崎 原作のもっている雰囲気と持ち味をできるだけ再現したいと思っています。
――漫画原作をアニメにするうえで、大変だなと思うことは何ですか？
外崎 漫画だとコマの大小や、コマの間で表現されているところがあるので、それをアニメで表現するのは大変ですね。たとえば、第1話で炭治郎の首の手が切れるタイミングは、原作ではコマの中に小さく効果音が描かれているんですね。それをしっかり見えるように、映像として演出するようにしています。

「みんな『鬼滅ラヂヲ』を聴きながら作業をしていますよ」（外崎）

松島 雑踏も大変なんですが、第7話の浅草の街のモブ（群衆）は、スタッフが手描きで頑張って描いてくれました。
外崎 そうでしたね。炭治郎が鬼舞辻無惨を追いかけて、街の人をかき分けていくシーンは全部作画でやり切ってくれました。あれはやりすぎと言われましたけど……（笑）、結果いいものになりました。
下野 迫力だなあ。
外崎 原作もそうなっているんですが、この作品は戦いがひとつ終わると、すぐ次の戦いを始めるんですね。現場はずっと戦いつづけています。
松岡 スタッフさんも、みんな鬼殺隊の一員なんですね。
外崎 各話の演出スタッフが、みんな頑張っちゃうんです。その結果が、自分たちの首を絞める形になっちゃうんですけどね（笑）
――今回、松島さんが描かれていて、いちばん楽しいキャラクターやカットは何ですか？
松島 アイキャッチ（TVCMの前後に挿入されるイラスト）を描くのが楽しいですね。アニメでキャラクターを描くときは、色を塗るために、線（主線）をきっちりとつないで描かないといけないんです。でも、アイキャッチはイラストなので、主線を筆のようなタッチで荒々しく描いて、線をつながなくてもいいんです。本編の作業はたくさんあるんですが、アイキャッチのイラストを描くことが息抜きになっています。
一同 息抜き!?
花江 アイキャッチを1枚描き上げるのにどれくらいの時間をかけているんですか？
松島 わからないですけど……3〜4時間ぐらいですかね。
下野 それが息抜きかぁ。
――3DCGは今回どんな活躍をされていますか
外崎 「水の呼吸法」は3DCGのスタッフに苦労をかけました。浮世絵ふうの白波を描こうと考えて、いろいろな手法を試行錯誤したんです。結果的に、作画で水のうねりを描き、CGで描いた波をうねりに合わせて動かしています。ただし、吾峠先生からは「水の呼吸法」は水のうねりで攻撃するわけではなくて、あくまで刀の一撃で攻撃していると言われています。あと第8話に出てくる朱紗丸の手毬は3Dです。手毬にはハイライトをつけてもらっていて、その手毬の動きに合わせて朱紗丸の腕を作画しています。
――アクションシーンでも3DCGが活躍しているんですね。
外崎 撮影スタッフも3Dスタッフも無理難題を引き受けてくれるので、こちらもこちらでついお願いしてしまうんです。
――スタジオ内で人気のあるキャラクターは？
下野 それ、聞いちゃいます……？
松島 『鬼滅』は全キャラクターそれぞれに人気があります。
一同 よかった（笑）。
外崎 いわゆる箱推し、全員好きってスタッフがほとんどですね。女性スタッフは禰豆子が好きという人が多いです。ただ、キャラクターの人気は原作の状況によって変わっていくところがあって。そうですね、最近だと冨岡が好きになったというスタッフも増えています。
下野 確かに……。原作を読んでいると、冨岡の印象って変わりますよね。
外崎 この間まで善逸が好きと言っていたスタッフが、いつの間にか冨岡が好きと言いだして、ちょっと驚いたことがありました。
下野 ちょっとちょっと、その人に会わせてください（笑）！

スタッフとキャストが一丸となって臨む

――アフレコはいかがですか？
花江 第3話まで、ほぼ完成した絵の状態で収録できたので、それ以降もこのときはこう動くんだろうなとだいたいつかむことができました。



それぞれの立場からの話を興味深く聞きながらも、制作ウラ話や、現場あるある話で笑いが絶えない座談会に

進化する刃

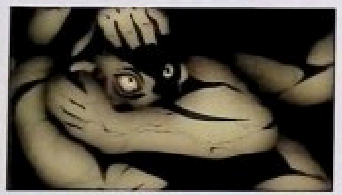
鬼滅の座談会

スタッフ&キャスト

監督 **外崎春雄**
キャラクターデザイン **松島晃**
竈門炭治郎役 **花江夏樹**
竈門禰豆子役 **鬼頭明里**
我妻善逸役 **下野紘**
嘴平伊之助役 **松岡禎丞**

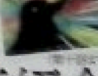
「えっ、邪魔じゃないですか？（笑）」（下野）

第3話以降も、かなり描き込んだ絵をもとに収録できているので、すごくありがたいです。
下野 本当にありがたいですね。
花江 細かいところまで描き込んでいただいているので、とても助かっています。
鬼頭 第10話の予告を善逸に取られたのが悔しかったかな（笑）。
花江 確かに！
外崎 第14話で伊之助が合流して、善逸を含めやっと4人がそろうので、それまでは予告でも出会わないんです。でも4人がそろうと、そこから本格的に「鬼滅の刃」が始まるという感じがあると思います。
下野 オンエアが始まると、あっという間ですね。



外崎 善逸の本格的な参戦は、第11話からですしね。
鬼頭 私も第1話から参加していますが、あっという間の感じです。
下野 禰豆子はずっと寝ていたしね。
――キャストの皆さんとスタッフはお話しすることは多いんですか？
外崎 そうですね。ふだんは、あまりキャスト陣とお話をすることもないのですが、本作では、お話をさせていただく機会は多いかもしれません。
花江 現場にいらっしゃるスタッフの方々とはよくお話をしていますね。収録現場には、おいしいお菓子を用意してくださっています。
下野 現場でいろいろなお話を聞くこともあります。
花江 特に僕ら4人はパーティを組みますし、僕たちがそれぞれいろいろなお話をうかがうことで、今後の役に立つだろうなと思っています。
松岡 そうやってキャストとスタッフさんがお話しする機会がある作品は、最近では珍しいかなと思います。収録が終わると「お疲れさまでした！」と言って次の現場に行くことも多いですし。
下野 そうだよね。スタッフさんとこんなに近い現場はあまりないかもしれない。
花江 「キャストとスタッフがひとつのチームを組んで情報共有したり、いろいろな意見をかわしながら、作品をつくっていきたいんです」とスタッフさんから言われたんです。そういう作品づくりもいいなと感じました。いつも以上にスタッフさんといっしょにつくっている感覚がもてる作品です。
外崎 ありがとうございます。キャスト陣の皆様だけでなく、音楽も梶浦由記さん、椎名豪さんにお願いしたり、僕らがずっと積み上げてきたものが入っています。まだまだ大変な作業が続きますが、どうぞよろしくお願いします！

外崎&松島 鬼滅の全話紹介

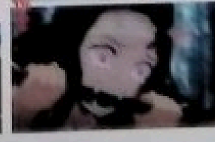


ニュータイプ7月号発売までに放送された全10話についてメインスタッフの2人に直撃取材

第一話

時は大正。町で炭を売る竈門炭治郎が家に帰ると家族は惨殺されていた。唯一息があった妹・禰豆子が鬼と化したとき、鬼殺の剣士・冨岡義勇が姿を現わす。禰豆子を斬ろうとする冨岡を止めるため、炭治郎は戦う覚悟を決めた。





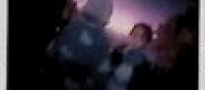
「他人に握らせるな！」



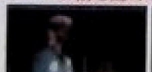


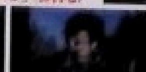
第二話 育手・鱗滝左近次

鬼になった禰豆子と山を下りた炭治郎は、狭霧山をめざす。夜にお堂に入った2人は、そこで鬼と出会う。鬼を倒した炭治郎のもとに現われたのは、鱗滝左近次だった。彼は、炭治郎が鬼殺の剣士にふさわしいかを試す。



「……お前を認める」（鱗滝）



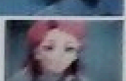




第三話 錆兎と真菰

狭霧山に来て1年が過ぎた。[illegible]巨大な岩を刀で斬ることができれば、鬼殺隊の最終選別に参加できると告げる。岩を斬れず苦戦する炭治郎の前に、錆兎と真菰が現われた。錆兎は炭治郎に勝負を申し込んだ。







「やっと男の顔になったな」

進化する刃 鬼滅の音楽《歌編》

梶浦由記 & LiSA

「鬼滅の刃」が縁をつなぎ、スペシャルなコラボレーションが誕生。2人が出会って生まれた音楽について、その源流に迫る。

楽器として梶浦ワールドに入れた喜び（LiSA）

楽曲コンセプトは"Queen LiSA"!?

——共作する前のお互いの印象は？

LiSA 何度かごあいさつさせていただく機会はあったんですけど、そのころ、梶浦さんのことをすごく堅い方だと思っていたんです。楽曲の世界観は端正で美しいし、すごくていねいなお仕事をなさるとうかがっていたので。

梶浦 本当にそういう人間だったらいいんですけど……(笑)。

LiSA 確かにレコーディングでごいっしょしたときには「梶浦さーん！」って抱きつきたくなる感じがしました(笑)。すごく気さくに話しかけてくださるから「このお姿から、あの音楽が生まれるんだ！」ってますます好きになりました。

梶浦 実は私も、LiSAさんにはすごくアーティスティックな印象があったので、私と話してくれるかな？って緊張してたんですよ。

LiSA 私に対してですか!?

梶浦 しますよ(笑)。あそこまでのライブを、自分の力でつくり上げるボーカリストって日本にはそんなにいないんじゃないか？と思いながらLiSAさんのライブ映像を拝見していたので。その方に曲を提供するとなれば、作曲家として緊張しますよ。それに「FictionJunction」というコラボレーション自体、私のなかでも意外だったし、いい意味で油断していたんです。

——油断？

梶浦 LiSAさんと私はご縁はないだろうなと思い、「LiSA、カッコいい～」ってミーハーに楽しんでいました(笑)。だから『鬼滅の刃』の制作側から「LiSAさんと梶浦さんのコラボでエンディングをつくりたい」というお話があったときはうれしさと緊張感が同時に走りました。

LiSA 私もめちゃくちゃ緊張しました！ 今回の「from the edge」もそうなんですけど、梶浦さんの音楽の世界においては声も楽器のひとつとして機能していると思っていて。なので「LiSAという楽器は梶浦さんの世界を表現できるのか？」っていう気持ちが強くて。

——梶浦由記×LiSA×『鬼滅の刃』の3者は新しい化学反応を起こしましたね。

LiSA 私のボーカルは、完全に梶浦さんに見つけてもらった新しい引き出しですね。

梶浦 いやいやいや。最初、仮歌を歌っていただいたんですけど、その仮歌を乗せるオケは全部シンセサイザーの打ち込みだったんです。でも弦楽器を生に差し替えると劇的にグルーヴ感が変わるから、本番のボーカルレコーディングのときには「しばらく歌ってもらって弦のテンポ感に慣れたところで録ろう」と思っていたのに、1回目の録音の時点で弦のグルーヴに完璧に寄り添って歌ってくださったから。私、ビックリしたんですよ！

LiSA ……すみません、完全に無意識でした(笑)。「楽器が生になるからノリを変えなきゃ」ではなく「梶浦さんの音楽のなかに入ろう」という感覚でした。「生の弦が入るということは、そこにはいろんな方の音があるってことだから、その音たちにどっぷり浸かりたい」という気持ちでしか歌ってなくて。でもそれができたのは梶浦さんにアドバイスのおかげです。「私、こんな表現もできるの!?」ってたくさん発見させてもらいました。

梶浦 「ここはゆっくり聴かせるように」「このことばを強調したら泣けますよ」みたいなお話はしましたけど、LiSAさんは私の想像の100倍以上歌えちゃうから、アドバイスした気はしないんですけどね(笑)。

LiSA ホントですか!? 「最初の『悲しみに～』のひと言ですべてをもっていく。そんな歌をお願いします」って言われて、めちゃくちゃビビってたのに(笑)。

梶浦 でもレコーディングのときもそうだったし、今も『鬼滅の刃』を見るたび、あのフレーズの瞬間「キタッ！」ってなりますから(笑)。やっぱり私の期待を余裕で超える歌い手さんなんです。

——楽曲制作の際、梶浦さんがLiSAさんを意識したりは？

梶浦 もちろんしています。アニメの制作側から「本編の勢いが次週に続くような曲を」というオーダーをもらっていたので、少し内省的なんだけど、基本的には炭治郎たちが前に進んでいくエネルギーみたいなものをイメージしつつ、LiSAさんのCDを聴きながらつくり始めて。あるとき、音楽的にはまったく違うんだけど「Queenをやろう」というアイデアが浮かんで……。

——Aメロがループしつつも、途中いきなり壮大なBメロ、サビに突入する、変則的で劇的な展開は確かにQueenっぽいですね。

梶浦 LiSAさんのボーカルってパンチが効いているうえにグルーヴィなんです。「私がリズムをつくるから！」って感じで声がリズム隊よりも前にガンガン出てくるんですよね。それで最上級のおもちゃを与えられた子供のようなテンションで「この声で遊べるのか」「これってどんなボーカルだろう？」って考えていたら、フレディ・マーキュリーの名前が浮かんできたんです。

梶浦 だからこの曲のコンセプトは"Queen LiSA"なんです(笑)。

LiSA 私も「ボヘミアン・ラプソディ」を見たばかりだったのでこの曲は「Queenです」って言われた瞬間「わかりました！」って感じになり……。

——そしてLiSAさんはソロ名義でオープニング曲「紅蓮華」も歌っています。

LiSA 私が先に「紅蓮華」をつくって、そのあと「from the edge」を聴かせてもらったんですけど、その順番でよかったな、と思っています。梶浦さんの歌詞を読んだら私が書こうと思ったことが全部書いてあったから。もし先に「from the edge」を聴いていたら「紅蓮華」の歌詞は書けなかったと思います。

梶浦 私も、「LiSAさんの歌詞の世界観にあえて似せるのも、あえて変えるのもイヤらしくなるな」と思って作詞のとき「紅蓮華」の歌詞を見ないようにしていて。だから同じところに着地しようとしていたことにビックリしました。

——ただ梶浦さんは"from the edge"とアニメに寄り添ったタイトルを付けたのに対して、LiSAさんは花をモチーフにしています。

LiSA 私、剣や力が出てくるアニメの楽曲を担当させていただくことが多いんです(笑)。なので何か違う戦い方を提示したいなと思っていたときに、あまりの寒さにただれた皮膚が蓮の花みたいにめくれてしまう"紅蓮地獄"というものがあることを知って。傷つきながらも強くなっていく炭治郎たちにピッタリだし、私らしいなと思って「紅蓮」をキーに歌詞を書きはじめてみました。

梶浦 曲もめちゃくちゃカッコいいですよね。エッジィだし、TV版も90秒とは思えないほど情報が詰まっていて。少し悲しげなところから曲が始まるんだけど、そこから激しいサビまでガンガンいろんな展開で畳みかけてきて。すごく濃密なオープニングですよね。

LiSA ありがとうございます。梶浦さんが「『悲しみに～』にすべてを込めてください」って言っていたのと同じく、私も悲しみに立ち向かう曲にしたくて。悲しみをたたえつつもガムシャラに前に進んでいく、そういう曲にしたかったので、泣きのメロディのBメロをAメロの前にもくっつけて、Bメロ→Aメロ→Bメロ→サビという構成にしたんです。

——今回、実はテーマが激突していた2曲が出そろったからには、ライブでも見てみたいんですけど……。

梶浦 ぜひやりたいですね。「from the edge」をプレイするにしても私のバンドとLiSAさんのバンドではそれぞれ全然違うモノになると思いますから。絶対LiSAさんのバンドのほうがより攻撃的なサウンドになるはずですし。

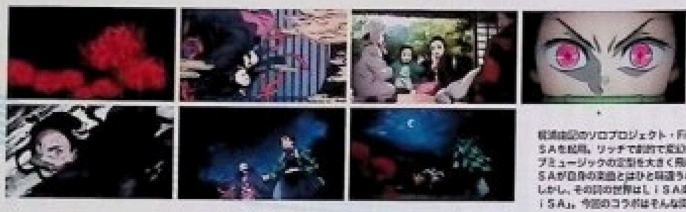
LiSA 私は逆に弦楽器もいれば、管楽器もいる梶浦さんのバンドといっしょにライブしてみたいです。

梶浦 ということなので、『鬼滅の刃』の音楽イベントの開催、よろしくお願いします(笑)。

LiSA はい！ ご連絡、お待ちしてます(笑)。

最上級のおもちゃを与えられた子供のような（梶浦）

FictionJunction feat. LiSA ED「from the edge」



エンディング映像は[illegible]

梶浦由記のソロプロジェクト・FictionJunctionのボーカリストにLiSAを起用。リッチで劇的で変幻自在なメロディメイクとアレンジでポップミュージックの定型を大きく飛び越える梶浦サウンドをバックに、LiSAが自身の楽曲とはひと味違うボーカリゼーションを聴かせてくれる。しかし、その詩の世界はLiSA楽曲と通底。「新しい梶浦由記と新しいLiSA」。今回のコラボはそんな両者の[illegible]。

LiSA OP「紅蓮華」7月3日(水)発売

【初回生産限定盤】(CD＋DVD)本体[illegible]円＋税
【初回盤】(CD＋DVD)本体[illegible]円＋税
【通常盤】(CD)本体1200円＋税

LiSAみずらが作詞を手がけ、作曲家に盟友・草野華余子、アレンジャーに同じくLiSA楽曲を数多く手がける江口亮（la la larks / Stereo Fabrication of Youth）を迎えたギターロックナンバー。パンクに軸足を置いたタフなサウンドは過去の彼女のナンバーと同じながらも、タイトル、リリック、メロディ、アレンジ、そのすべてにどこか和のテイストを感じさせる一曲に仕上がっている。

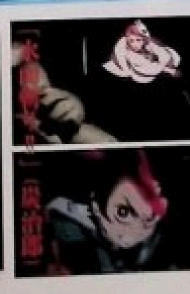


オープニング映像は炭治郎の成長する姿を点描している。善逸と伊之助のコミカルな追いかけっこが楽しい。水の呼吸による技が圧巻

外崎&松島 鬼滅の全話紹介（第十話まで）

第四話 最終選別

鬼殺隊の最終選別が始まった。合格条件は、鬼が閉じ込められている藤襲山で7日間生き延びること。炭治郎の前に、異形の鬼"手鬼"が立ちはだかる。鱗滝のもとで身につけた呼吸法と型で彼は鬼を斬る。





「手鬼は動かすと気持ち悪いだろうなと思っていたんですが、いざ描くとなると全身に血管が張り巡らされていて、手も多いし、作画のスタッフには本当に負担をかけてしまいました。[illegible]」

第五話 己の鋼

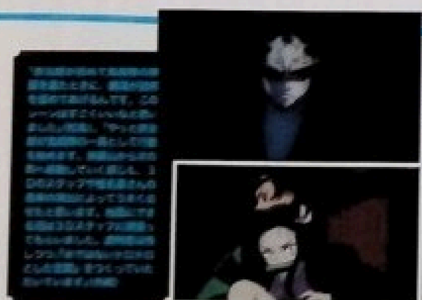
最終選別が終わる。7日間の戦いの果てに、生き残った剣士たちはごくわずか。彼らは玉鋼を選ぶと、それぞれの育手のもとへと帰っていった。炭治郎が鱗滝のもとに戻ると、長い間眠っていた禰豆子が目を覚ましていた。



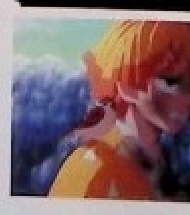
第六話 鬼を連れた剣士

鬼殺隊として最初の使命が下った。炭治郎は、禰豆子とともに北西の町に向かう。そこでは夜ごと少女が失踪していた。その晩、炭治郎が、匂いがいちばん濃い場所に刀を突き立てると、地面にできた沼の中から鬼が現れる。

「……なぜ人間の分際で鬼を連れている」（沼の鬼）



「[illegible]の空はとにかく描くのが大変でした。[illegible]いる風船を3Dで描いているのですが、[illegible]、それらを組み合わせなくてはいけないんです。[illegible]この作業はとてつもなく大変でした。あと、[illegible]の花が美しく描かれています。[illegible]注目してもらえるとうれしいです」（外崎）





“匂い”から曲をイメージする（椎名）

全話「総合わせ」という途方もない作曲

——おふたりで『鬼滅の刃』の音楽を共作することを知ったときは、どんな印象をおもちでしたか？

梶浦　去年の年末のライブ「Composers Summit Concert 2018」で椎名さんとご一緒がありまして、椎名さんの音楽も聴かせていただいていたので、何となく『鬼滅の刃』の音楽でやろうとしていることが想像できたんです。『鬼滅の刃』は導入部と本編の流れがかなり違っているんですね。物語の冒頭はダークで重いけれど、中盤からは冒険感があふれるヒーローものになっていく感じがあって。おそらく私には冒頭のダークなところの楽曲をつくってほしかったんだろうなと。実際に私の曲が流れているのは冒頭の第1話、第2話だけなんです。第3話以降は椎名さんの音楽で埋め尽くされていて。いつもすごくカッコいいなと拝見しています。だから、共作といっても冒頭のわずかな部分で、名前を並べていただくのも恐縮なんです。

椎名　以前、私がゲーム会社にいたころにプロデューサーの方から、「楽曲から暗さを感じない」「打ちひしがれる感じがない」と言われているんですね。今回その要素は、梶浦さんに依頼をされたのかなと思っていました。

梶浦　この作品って「ちゃんと勝ち進んでいく作品」ですよね。エンディングをつくるときにも、「もっと前に進む」曲で終わりたいという話があったんです。そのときも、この作品はショッキングなところから始まるけれど、主人公たちが勝ち進み成長をしていく、ある種の「青春もの」として描こうとしているんだなと感じていました。それなら前向きにしていくところの音楽は椎名さんの担当がぴったりなのだろうと。

椎名　いやいやいや～！

梶浦　そういう役割分担なんだなと感じていました。

——楽曲をつくるうえで、それぞれどんなオーダーがあったのですか？

梶浦　「メインテーマをつくってほしい」ということで、同じメロディをアレンジした5曲をつくらせていただきました。第1話と第2話の特定のシーンに「総合わせ（フィルムスコアリング）をしたい」ということで映像に合わせたアレンジの楽曲を2曲、それ以外の3曲は汎用性のあるアレンジにしています。それ以外の曲は、椎名さんが全話「総合わせ」でつくられているとうかがったので……。

椎名　そうですね。

梶浦　TVシリーズでそうやって音楽をつくるなんて聞いたこともないです。途方もない作業ですよね？

椎名　途方もないです（笑）。たとえばコメディシーンがあるんですが、そういうときに細かくリテイクが入るんですね。14回ぐらいリテイクをいただいたことがあります。そういう作業の最中は、Uber Eats（料理の配送サービス）の使用回数がとんでもなくなりますね。

梶浦　椎名さんのTwitterを拝見して、私もUber Eatsは便利だなと思いはじめました（笑）。

——梶浦さんもufotable作品で「総合わせ」で楽曲をつくることがありますよね。

梶浦　絵に合わせて音楽をつくるということは、当たり前のことなんですけど劇伴の演出効果を高めるんですね。たとえば、人が振り向いたときに音を鳴らすといったSE（効果音）的な使い方もできますし。でも、全部の楽曲をつくるのは大変なことだと思います。

椎名　梶浦さんが過去にお仕事された「総合わせ」の作品を参考資料としていただくことが多いんです。でも、それを見るとわかるんですよね。「ここが気持ちいいんだろうな」と。

梶浦サウンドから受け継いだもの

——梶浦さんはメインテーマをつくるうえで、どんな方向性の楽曲にしようとお考えでしたか。

梶浦　ufotableさんの作品「活撃 刀剣乱舞」の楽曲をつくるときに「和の要素は必要ない」というディレクションがあったんですね。今回も同じことを言われました。ただ第1話が雪の中から始まるので、寒さが土の中から染み出てくるようなイメージがあって、日本の古い言に聴こえるような、民謡風味の声を入れようと思いました。ふだん、私はハイトーンの声を使いがちなんですが、今回は低めの女性の声がいいなと。そういうフレーズを混ぜてみました。

椎名　僕もまったく同じなんですが「和の要素は必要ない」と言われたんです。「でも、梶浦さんも使っているから」とご相談して（笑）。少しずつ和の要素を入れています。最初は篠笛を使って、三味線や琴、少しだけテルミンの音を入れたり、一度レコーディングした音をメロトロンのように再生して使っている曲もあります。梶浦さんのおかげで、突破口を見いだすことができました。

——キャラクターそれぞれのテーマ曲はおつくりになっていますか。

椎名　この作品ってキャラクターのイメージが物語に合わせて変化していくんですよね。たとえば〈嘴平〉伊之助は最初に登場したときはイノシシのイメージがあるんですが、それがだんだん変わってきますよね。〈我妻〉善逸も変化するじゃないですか。そういう意味では各キャラ2テーマぐらいは必要で、メロディはいっしょだけど、違う印象があるように。そこはだいぶ苦労したところでもあります。特に善逸くんは苦労しましたね。個人的にはあのギャアギャア騒ぐところは自分自身にいちばん近い印象があるんですけどね。

——竈門炭治郎のテーマ曲はどのようにつくっていきましたか？

椎名　梶浦さんがメインテーマで世界観をつくってくださっていたので、それを指標にしてテーマをつくっていきました。炭治郎の曲ができると、禰豆子や周りのキャラクターのテーマ曲もつくりやすくなるので、梶浦さんの楽曲がすごくコンパスになっていますね。最初は、山で迷った遭難者の気分だったので、梶浦さんの楽曲があって助かりました。

——「総合わせ」ということは、各話ごとに必ずアレンジや新曲が必要になるのだと思いますが、椎名さんは現時点でどれくらいの楽曲数をおつくりになっているのでしょうか。

椎名　第18話までつくっているんですが、ボツ曲を入れると400曲を超えています。ちょっとした直しも入れているので、実質は300曲だと思うんですけど。

——300曲！

椎名　第3話で炭治郎が修行をするじゃないですか。大岩を斬れずに炭治郎が悔しがるシーン。あれは自分じゃないかと思って（笑）。あの頃がずっと続いている感じですね。

——今、レコーディングはどれくらいの回数されているんですか？

椎名　実は3話ごとにレコーディングをしているんです。

梶浦　すごいなあ。音楽制作に力が入っているんですね。TVシリーズのアニメで3話ごとにレコーディングするなんて聞いたことがないです。

椎名　レコーディングのときの編成（オーケストラ）も基本的には4型（バイオリン4人）で行なっているんですが、曲によってはもっと大きな編成のときもあります。ちょっと……ちょっとじゃないか、かなり大変です。でも、いちばん大変なのはミュージシャンのために楽譜を用意する写譜屋さんじゃないですかね。

梶浦　よかった、写譜屋さんを悩ませているのは私だけじゃなかったんですね（笑）。でも、劇伴の収録をするときは、写譜屋さんを使わないとレコーディングもスムーズに進みませんからね。

——梶浦さんは椎名さんの楽曲を聴いて、どんな印象をおもちですか。

梶浦　むちゃくちゃカッコいいですよね。私は特にブラス系の音が好きで、私にはつくれない楽曲だなと思っています。なので第7話のバトルシーンの曲は、カッコいいなとほればれとしながら聴いていました。これだけの楽曲数を、高いクオリティでつくられていて本当にすごいなと思っています。

——いろいろな鬼が登場しますが、鬼にどんなテーマ曲をつくっているのでしょうか。

背景美術から曲の明度をさぐる（梶浦）

椎名　鬼のテーマ曲は決めています。ただ、それぞれの鬼によって変えていて。なるべく鬼のイメージよりも、鬼になる前の人間時代のイメージで楽曲をつくるようにしています。だから、鬼のテーマには、前世の姿がうっすら香るようにしていますね。

——印象的な鬼はいますか。

椎名　沼の鬼は梶浦さんのメインテーマがあったおかげでできたんです。沼の鬼は人間だったころのドラマが明確ではないので、かなり悩んだんですが、梶浦さんのメインテーマを聴いたときの重くて暗い方向性が手がかりになりました。

梶浦　あはは（笑）。そうですよね。

椎名　これまでの「鬼」は幼さや優しさみたいな印象があったのですが、沼の鬼は暗さが印象的で、そこを強調しないといけないなと思ったんです。そこで梶浦さんのメインテーマを聴いて、「曲の匂い」を感じるのはどこがきっかけなんだろうと考えながらつくりました。特に沼の鬼は炭治郎が鬼殺隊に入って1戦目ですし、第1話との関連性も大事だったので、メインテーマとのリンクは重要だと思っていました。

音楽が生まれるそれぞれの手掛かり

——おふたりは音楽をつくるときに、何を手がかりにして作品に臨んでいらっしゃいますか？

梶浦　原作があるときは原作にまず当たりますね。文章のテンポ感や物語全体のテンポ感がつかめるので。あと、早い段階でアニメの背景美術をいただくんです。そうすると色彩や密度がわかるので、この作品の明度（さ）とかがわかって、楽曲の方向性に役立ちます。曲に悩んでいるときは、背景美術のデータをタブレットに入れて、ずっと眺めていることがあります。

椎名　「鬼滅の刃」に限っていうと、炭治郎は鼻が利くという設定があるので、このシーンはどんな“匂い”がするだろうと考えています。たとえば、初めて大正時代の浅草に行ったら、どんな匂いがするだろう。てんぷらのゴマの匂いがするかもしれないなとか。じゃあ、そういうエッセンスを入れようと、チャルメラのラッパの音を混ぜようと。レコーディングのときにトランペッターにソナという中国の楽器を吹いてもらいました。

梶浦　なるほど。

椎名　この後、鼓屋敷が出てくるんですが、きっと狭い鼓屋敷特有の匂いがするんだろうなと。鼓屋敷の部屋の匂いというか。それでタライを楽器にして使っていて。そうやってひとつだけルールを決めておくと、糸口ができるなと思っています。

梶浦　300曲をつくるうえで、そういうこだわりを突き詰められているのはすごいですね。

椎名　まだこれからの作業も残っているので、何とか乗り越えないといけないなと思います。

——今回、『鬼滅の刃』に参加しておふたりが得られた手ごたえや刺激があればお聞かせください。

椎名　今回、梶浦さんがおつくりになったエンディングテーマに合わせて、エンディングの前にかかる曲をかなりつくり直したんです。エンディングテーマのインパクトが大きかったので、そこに届く楽曲にするために、楽曲を盛り直すような作業をさせていただいたんですね。

梶浦　お手数をおかけします。

椎名　予想していたものよりも、ガツンと来る曲だったんです。やはりエンディングテーマの伝わり方が『鬼滅の刃』のその話数のイメージになるので、そこは頑張らせていただいています。

梶浦　私は楽曲をつくらせていただいたのはかなり前なので、今は視聴者と同じ感覚で作品を楽しんでいます。お話をさせていただいて、音楽に力を入れてつくられていることを知り、今後も期待が高まりました。とんでもないアニメができようとしているのを、私たちは見ているんだなと感じています。今後、また違った形で共作などの機会をいただけたらうれしいですね。

椎名　そうですね、ぜひ！　よろしくお願いいたします！

梶浦由記 & 椎名豪

鬼滅の音楽《劇伴編》

本作の劇伴（BGM）を手がけるのは、それぞれufotable作品で活躍するコンポーザーたち。2人が力を合わせたとき、新たな調べが生まれる。

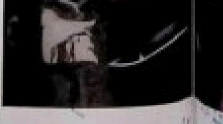
進化する刃

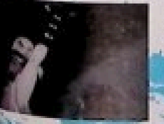
外崎&松島 鬼滅の全話紹介（第十話まで）

第七話　鬼舞辻無惨

絵コンテ：[illegible]　演出：[illegible]　作画監督：[illegible]

3人に分裂した沼の鬼が炭治郎を追い詰める。意を決して沼に飛び込んだ炭治郎は「水の呼吸法」を駆使して、鬼を倒した。戦いを終えた炭治郎に次の指令が届く。次なる町は浅草。そこで炭治郎は鬼の絶対的な支配者の鬼舞辻無惨と出会う。





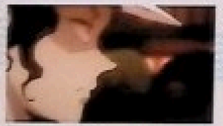
「前半が沼の鬼との決戦、後半が浅草の町に行くという構成になっていて、個人的に好きな話数です。沼の鬼との戦闘シーンはかなりしっかりアクションをしているので、作画量は膨大でしたね。ラストカットの禰豆子はすごくいい表情をしています」（外崎）。「禰豆子が本格的に戦闘するのは今回が初になります。[illegible]アクションを描くのは大変なんです。外崎さんみずから[illegible]現場をフォローしていました」（松島）

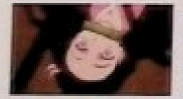
「私のことを誰にもしゃべってはいけない」（鬼舞辻）

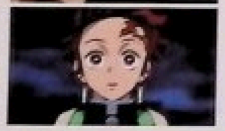
第八話　幻惑の血の香り

絵コンテ：外崎春雄　演出：[illegible]　作画監督：[illegible]

鬼舞辻は血で人を鬼に変え、街を混乱に陥れる。鬼舞辻を見失ってしまった炭治郎が出会ったのは、鬼でありながら医者でもあり、鬼舞辻を抹殺したいと思っている珠世と、珠世によって鬼となった愈史郎という青年だった。







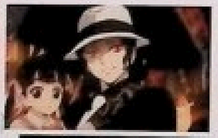
せっかく見つけた鬼舞辻を見失った炭治郎たちが思わぬ出会いに恵まれる

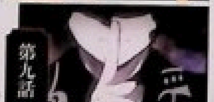
[illegible]

第九話　手毬鬼と矢印鬼

絵コンテ：外崎春雄　演出：下村[illegible]　作画監督：[illegible]

珠世と愈史郎は、炭治郎たちを、“目隠し”の術を施した屋敷に連れていく。そして、鬼を人に戻す方法があると伝えるのだった。そのとき2人の鬼、矢琶羽と朱紗丸が屋敷を襲う。





[illegible]

「鬼を人に戻す方法はあります」（珠世）

第十話　ずっと一緒にいる

絵コンテ：[illegible]　演出：[illegible]　作画監督：[illegible]

矢琶羽と炭治郎、そして禰豆子と朱紗丸の戦いは続く。炭治郎に助力する珠世は、ついに自身の血鬼術“白日の魔香”を使う。なんとか戦いを終え、珠世たちと別れた炭治郎と禰豆子は次なる任務へ向かう。

[illegible]